Громкое имя

Действие этого приключения происходит на территории Империи Солнца в государстве облитеков. Что это такое? Если кратко — фэнтезийный вариант Мезоамерики. Представьте себе горную страну, где в плодородных долинах растут тропические леса, а совсем рядом возвышаются горные хребты, на вершинах которых не тают снега, и на перевалах звенит в ушах от нехватки кислорода. Добавьте сюда всю ту экзотику, которая встаёт перед мысленным взором при слове «Мезоамерика»: жрецы в золотых масках и перьях, ступенчатые пирамиды, воины в шкурах ягуаров... Исключите разве что массовые жертвоприношения — Империя Солнца похожа на «травоядный» вариант ацтеков с элементами культуры инков.

Кстати о травоядности. В джунглях Империи Солнца водятся динозавры — в конце концов фэнтези у нас или нет? И не просто водятся — реальные ацтеки не знали верховых животных, но знатные воины Империи сражаются верхом на хищных дайнонихусах, а в долинах ворочают громадные блоки для пирамид массивные стиракозавры.

Итак, добро пожаловать!

Для ведущего: почему псевдоацтеки?

На самом деле большая часть реалий игрового мира мало отличается от «фэнтези-стандарта». Без особого труда можно заменить воинов ягуара рыцарями, ездовых динозавров лошадьми, бобы какао золотыми монетами, а горячий шоколад с перцем — элем. Однако автор приключения считает, что мезоамериканский антураж подтолкнёт и вас, и ваших игроков к чтению источников про реальных ацтеков (и других индейцев доколумбовой эпохи), что само по себе интересно и ещё почти наверняка послужит источником для массы идей захватывающих приключений.

Почти всё, к чему ваши игроки привыкли в «стандартном фэнтези», может быть воплощено в Империи Солнца. Что касается отличий от стандарта, то стоит держать в голове не так уж много вещей:

† В Империи не знают металлургии (кроме ювелирного дела), поэтому оружие либо деревянное, либо обсидиановое. То же самое касается доспехов — никаких кольчуг и лат (хотя их заменяют доспехи из шкур динозавров). Цены прежние.

† Металлических денег в Империи нет. Небольшие покупки оплачиваются бобами какао (аналог $ в книге правил), крупные — золотым песком (который меряют в перьях: количество песка, которое помещается в трубку из махового пера крупной птицы) или рулонами ткани.

† Персонаж не может приобрести ездовую лошадь или подобное животное. Персонаж воинского статуса может за 800 какао-бобов приобрести ездового динозавра — см. приложение в конце.

Место действия

Действие этого приключения происходит в долине Ураску в отдалённом краю Империи. Центром её служит небольшой город Койоакан, про который вы можете прочитать ниже в одноимённом разделе.

Содержание

Место действия . . . 1
Персонажи . . . 3

«Белый дым» . . . 3
Пума . . . 4
Кичи . . . 4
Куикстли, музыкант и сказитель . . . 5
Толтекатль . . . 5

Нападение разбойников . . . 6
Разбойник-горец . . . 6
Разбойник-облитек . . . 6
Одноглазый оцелот . . . 6
Шестой мост . . . 7
Проблема Куикстли . . . 7
Долг платежом красен или последствия ограбления . . . 7

Койоакан . . . 8
Прибытие . . . 8

Дом путешественников . . . 9
Диверсия в доме путешественников . . . 9
Змеи . . . 9

Рынок . . . 9
Нападение на рынке . . . 10
Лавка знахарки . . . 10

Дворец правителя и дом юношей . . . 11

Храм Тлалока . . . 11

Квартал торговцев . . . 11

Строящийся храм . . . 12
Стиракозавр . . . 12

Карнавал . . . 12

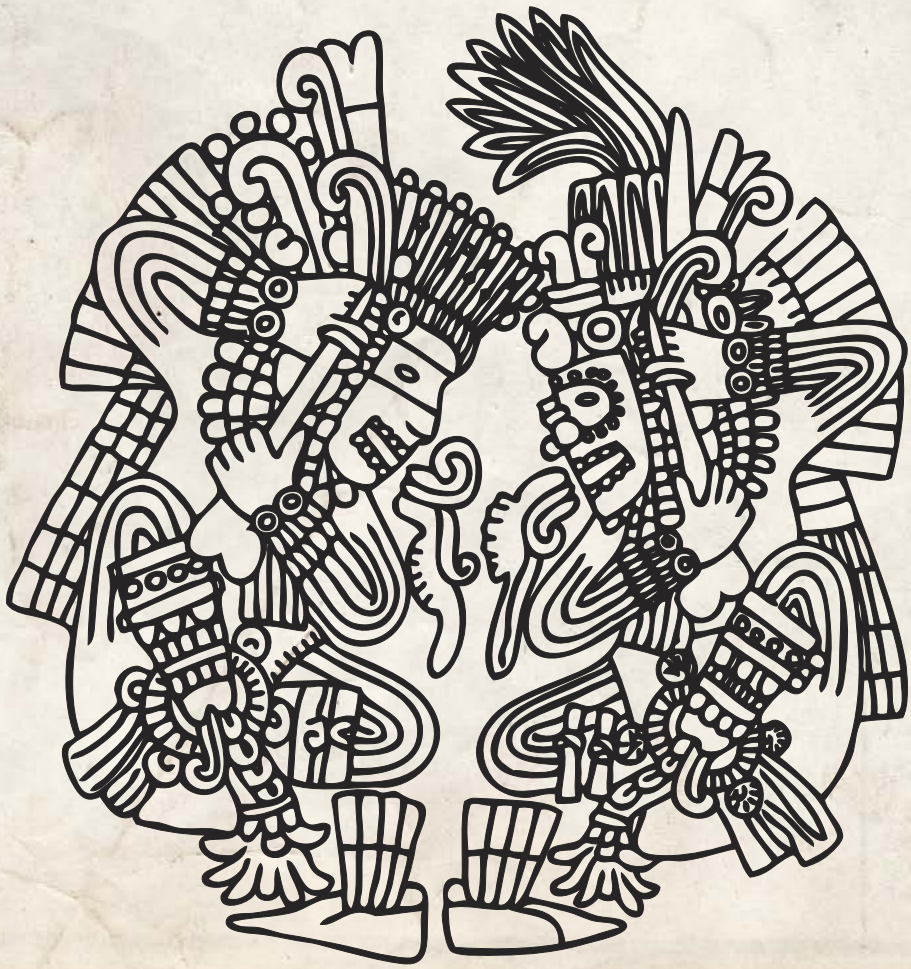
Дом колдуна . . . 13
Первый визит . . . 13
Немой слуга . . . 14
Ицтли, нагуаль долины Ураску . . . 14
Второй визит . . . 14
Змеи . . . 14
Тактика нагуаля: . . . 15
Ожившие фигурки: . . . 15

Список имён . . . 16
Мужские имена: . . . 16
Женские имена: . . . 16

Приложение про ездовых животных . . . 16
Ездовой ящер . . . 16

Боги Империи солнца . . . 16
Уитцилопочтли . . . 16
Миктлантекутли . . . 16
Кецалькоатль . . . 16
Такатекутли . . . 16
Тлалок . . . 17

Примеры персонажей . . . 17
Почтека . . . 17
Охранник каравана . . . 17
Жрец Такатекутли . . . 17
Раб-тлакотли . . . 17
Воин-ягуар . . . 18
Молодой воин . . . 18
Горец-проводник . . . 18
Странствующий лекарь . . . 18



Персонажи

Выбор ролей достаточно широк. Главное, чтобы персонажи были путешествующими по долине людьми, и хоть кто-то из них производил впечатление достаточно умелого воина. Герои могут быть, например, спутниками воина-ягуара («рыцаря» Империи Солнца), отправленного на северные рубежи охотиться на ягуара-людоеда, на которого жаловались местные жители; могут быть караваном купца (почтека) с охраной, везущего в долину на продажу краски и ткани, чтобы купить там шкуры зверей и перья попугаев...

Желательно также, чтобы кто-то из персонажей обладал изъяном Герой с обязательством помогать путешественникам, или сам по себе общий настрой группы был бы смещён в сторону «хороших парней», чтобы по ходу истории они скорее помогли тем, кто попросит.

Так или иначе, действие начинается в «путевом доме» (постоялом дворе) «Белый дым» на Дороге шести мостов — пути, связывающим Койоакан с основной частью Империи. «Белый дым» — нечто среднее между почтовой станцией и постоялым двором. Его хозяин получил землю у дороги с обязательством кормить и снабжать кровом всех гонцов и едущих по делам государственных чиновников, а прочих путешественников он принимает уже для собственной выгоды. Это двухэтажное здание с многочисленными хозяйственными пристройками вокруг. Первый этаж основного здания каменный, второй — деревянный.

«Белый дым»

Вечер проходит весело. Кроме вас в «Белом дыме» останавливаются трое камнетёсов, везущих в город жадеит и халцедон для украшений, зверолов-горец с живой и, разумеется, связанной молодой пумой, надеющийся обменять её в городе на наконечники для копий, и толстяк-музыкант с барабаном и медными бубенчиками. От них вы узнаёте о местных новостях: о том, что храм Тлалока в городе собираются перестраивать; о том, что известный воин Одноглазый оцелот на последнем пиру наместника (текутли) был обижен порядком раздачи блюд, швырнул в лицо наместнику миску с едой и бежал из Койоакана; о том, что староста деревни Теуикуи стал быстро чахнуть — не иначе, как какой-то колдун наступил на его тень; о том, что впереди по дороге возле Шестого моста объявились разбойники, ограбившие недавно торговца шерстью. Вы засиживаетесь до позднего вечера за чашкой пульке (местного алкогольного напитка), слушая песни музыканта и развлекаясь игрой в патолли (ацтекский аналог костей).

Посреди ночи вы просыпаетесь от запаха дыма. Это явно не очаг... Да, точно не очаг, и потом почему кто-то проносится мимо вашей комнаты с топотом?

— *Пожар!!! — диким голосом орёт кто-то снизу. И следом:*
— *Пума!!! Спасайтесь!!!*

Что происходит?

«Белый дым» горит. Более того (не говорите это игрокам сразу), какая-то «добрая» душа подпёрла снаружи входную дверь. Словно этого мало, пума, которую тащил с собой горец, почуяв дым, смогла порвать ремни и сейчас, обезумев, мечется по второму этажу.

Окна первого (каменного) этажа слишком узки, чтобы через них выбраться — всё-таки «Белый дым» стоит в предгорьях, и тут холодно по ночам, а стёкол в Империи не знают. Через окна второго этажа выбраться можно, но прыгать придётся на утоптанную каменистую землю (урон 1d6+4).

Выскочив из своей комнаты, герои увидят бледного полуголого и босого горца-зверолова, удерживающего дверь комнаты напротив, в которую бьётся что-то тяжёлое.

— *Пума вырвалась!*

Заблокировать дверь особо нечем — разве что у персонажей найдётся что-то подходящее. Если герои трусливо оставят горца позади и убегут к лестнице, они выгадают не так уж много времени — зверолов быстро потеряет сознание в дыму, и пума нападёт на персонажей сзади...

Первый этаж «Дыма». Двери не показаны, но закрыта только входная.

Пума

Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6 (Ж), Характер d8, Сила d10, Выносливость d8;
Навыки: Лазанье d8, Драка d8, Внимание d8, Маскировка d10;
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6.
Особенности:

† **Когти и клыки:** Сила+d6.

† **Наскок:** Пумы часто атакуют с разбега. Они могут прыгнуть на 1d6 клеток, чтобы получить +4 к атаке и урону, обрушиваясь на врага. При этом на их Защиту налагается штраф –2 до их следующего действия.

† **Звериное бешенство:** Эта пума и так находилась не в лучшем расположении духа, а сейчас, почуяв запах дыма и услышав треск пламени, она окончательно обезумела. Пума автоматически проходит проверки на выход из шока (то есть провал считается успехом хоть и без подъёма) и бесстрашна.

Не забывайте правила по отравлению дымом из раздела правил по огню — каждый раунд пребывания в дыму (а дыма набралось уже порядочно) персонажи осуществляют проверку Выносливости (с преимуществом +2, если они догадались прикрыть носы и рты мокрыми тряпками) и при провале получают уровень усталости.

В дыму у лестницы герои могут услышать крик: «Помогите!» — доносящийся со стороны комнаты, где разместились камнетёсы. Это кричит Кичи — один из этой троицы. Причина, впрочем, не самая обычная. Дело в том, что Кичи не хочет бросить груз жадеита, а это солидный мешок в 130 фунтов (примерно 60 кг).

— *Вы видите одного из камнетёсов с искажённым покрасневшим лицом, который волочит тяжёлый мешок. При виде вас он поворачивает голову и хрипит: «Помогите!»*

Кичи

Все параметры: d6; недостаток Жадность.

— *Я... это... не брошу!*

Кичи — бедный камнетёс, который сильно надеялся на доход от продажи камня для храма. Для его семьи это возможность выплатить давние долги и получить давно желаемые вещи вроде хорошей одежды и соли каждый день, и сейчас, когда он в отчаянии, он и впрямь не бросит груз. Переубедить его можно, но это не должно быть просто: «Бросай камни или погибнешь! (хотя персонажи высокого ранга, например, жрецы могут попробовать «давить авторитетом»)». Если груз не будет спасён, а Кичи вытащен (против его воли, либо, когда он потеряет сознание в дыму, кто-то из персонажей его подхватит), пришедший в себя Кичи будет рыдать, проклинать персонажей и сетовать на свою несчастливую судьбу. Прочие каменотёсы извинятся перед героями и уведут его. Если же удастся вытащить его груз (вдвоём мешок вполне можно поднять, хотя горящий дом с возможно мечущейся по нему пумой — не самое удобное место для переноски тяжёлых грузов), то Кичи, придя в себя на улице, будет благодарить персонажей, а его товарищи, посовещавшись, вручат им лучший из найденных камней.

— *Мы хотели отдать его храму... но возьмите вы!*

Зелёный кусок халцедона размером с кулак, похожий по форме на сидящего ягуара, можно будет продать за парутройку связок какао-бобов (25, удачная проверка Убеждения при торговле — 30 какао-бобов). Любой персонаж с Мистическим даром знает, что такая необычная судьба камня (им оплатили спасение жизни) увеличивает его стоимость для чародеев. Если отыскать торговца амулетами на базаре, то ему можно будет продать камень и за 40 какао-бобов (удачно поторговавшись, можно увеличить цену до 50 какао-бобов).

Наконец обратите внимание, что камню пожар не особо страшен — он может растрескаться, но по большей части сохранит стоимость (что совершенно упустил из вида Кичи) ...

Входная дверь, если герои доберутся до неё, заблокирована как засовом длинным поленом (персонаж с навыком Выслеживание может отследить, что это сделал один человек в дорожных сандалиях, пришедший со стороны окружающего «Дым» негустого леса, но следы потеряются в лесу довольно быстро). Если персонажи выбрались наружу через окна, они могут выпустить попавших в ловушку людей без проблем — иначе им придётся или искать иной путь, или ломать дверь. Внешняя дверь выглядит достаточно прочной (Стойкость 10 и, по понятным причинам, её надо сносить рубящим или дробящим уроном — дыра от копья в двери мало кому поможет выбраться).

Второй этаж «Дыма». Комната персонажей — внизу справа, рядом комната горца-зверолова. Камнетёсы — вверху слева.

После благополучного избавления (и, скорее всего, оказания помощи в тушении пожара), когда персонажи решат отправиться дальше, один из сотрапезников — тот самый толстый музыкант — подойдёт к ним. Он выглядит напуганным.

— *Пожалуйста, благородные воины! Вы же отправляетесь в Койоакан? Можно ли мне отправиться с вами? — он нервно теребит край своей накидки, — Это всё из-за меня, всё из-за меня! Меня кто-то хочет убить! По дороге сюда кто-то скинул камень со скалы, и я только чудом увернулся! А утром три дня назад я нашёл на своей циновке ядовитую многоножку! Прошу вас, не бросайте меня! Я заплачу, если надо... — Он судорожно роется в поясной сумке, — У меня есть, немного...*

Если персонажи согласятся взять его с собой, музыкант радостно пообещает им петь на каждом привале.

— *Только до Койоакана! У меня там живёт двоюродный дед! Он нагуаль, большой колдун — слышали про него? Сам Совет заклинателей приглашал его в столицу, он учил там молодых колдунов и бывал во дворце самого Императора! У него тут своя земля. Когда дед оказал услугу самому текутли (наместнику) этой долины, тот предложил ему всё, что он захочет, и мой дед выбрал место для башни, чтобы ему не мешали заниматься колдовством.*

Если кто-то из героев захочет убедиться в правдивости слов музыканта, то любой персонаж, обладающий соответствующей биографией — колдун, столичный житель или иной житель Империи, который в курсе положения дел, — подтвердит, что Совет восьми (придворные маги Императора и заодно главная «академия магов» в Империи) и в самом деле порой приглашает колдунов из провинций в столицу (и если так, двоюродный дед музыканта должен быть и в самом деле могущественным магом. В целом история правдоподобная, хотя про колдуна из долины Ураску они прежде не слышали).

Куикстли, музыкант и сказитель

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Убеждение d8, Провокация d6;
Шаг: 5 (и бег d4); **Защита:** 2; **Стойкость:** 7;
Черты: Толстяк.

Для ведущего: что происходит на самом деле

Куикстли и в самом деле преследуют, но, сам того не зная, он направляет героев прямо в пасть опасности. Его преследует наёмный убийца из общества Ночных змей — зловещего братства убийц из столицы, в которое превратилось общество жрецов некоторых из Старых богов после запрета их культов. О существовании Ночных змей и их знаке (татуировке змеи возле левой подмышки) знает любой из персонажей — байки о зловещих убийцах являются источником вдохновения для некоторых местных песен и легенд (Куикстли сможет рассказать несколько «историй про незримых убийц», в которых Ночные змеи оборачиваются змеями, ходят сквозь стены и пр.). Почему же музыканта преследует такой профессионал? Всё дело в заказчике, которым является двоюродный дед Куикстли — тот самый нагуаль Ицтли.

Дело в том, что колдун стар и понимает, что даже магические средства продления жизни не слишком надёжны. В поисках радикального решения он отыскал старые таблички с Ритуалом вечных сумерек — зловещим способом продлить существование, превратившись из человека в специфическую нежить. Существенное условие проведения ритуала — никто в мире не должен знать имя заклинателя, и у него не должно остаться кровных родственников. Так как колдун вёл весьма уединённую жизнь, ему не составило особого труда покопаться в головах у тех немногих горожан, которые знали его не просто как нагуаля. Немногочисленные дальние родственники колдуна погибли за последний год в результате странных несчастных случаев. Проблему представляет единственный оставшийся кровный родственник, который ведёт скитальческую жизнь, к тому же он знает имя Ицтли. Только это сейчас и удерживает колдуна от проведения ритуала... Важный момент: для успеха ритуала выполнение этих условий необязательно, но результат будет не вполне стабильным, если у колдуна остались родственники или знающие его имя. Нагуаль может начать ритуал и без соблюдения этих условий, но только если будет уверен, что их исполнение — вопрос ближайшего будущего.

Познакомьтесь с персонажем, который будет противостоять героям оставшуюся часть модуля:

Толтекатль

Толтекатль по прозвищу Снежный хвост — человек из Ночных змей. Это зрелый мускулистый мужчина в самом расцвете сил с внешностью типичного облитека, кроме одной приметы, из-за которой он получил своё прозвище — у него очень светлые, почти белые волосы, которые он обычно носит заплетёнными в косу, оттуда и «хвост».

Толтекатль — безжалостный и хитрый человек. Убийства для него — работа, которую он выполняет без иных эмоций, кроме удовольствия ремесленника от хорошо выполненного труда. В отличие от глав его организации, он не религиозный фанатик, и отчасти поэтому он готов нарушить обычаи Змей.

Если персонажи захватят его живым, он попробует откупиться и, если чувствует, что персонажи могут одолеть Ицтли (или если они захватили его при таких условиях, что его предательство может остаться незамеченным, например, возле дома колдуна), то может и рассказать о своём нанимателе в обмен на свободу.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;

Навыки: Драка d10, Лазание d6, Стрельба d8, Внимание d6, Маскировка d6, Верховая езда d6, Уличное чутьё d6;
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6;
Черты: Бдительность, Упреждающий удар, Хладнокровие;
Снаряжение: Походные сандалии, кожаный бурдюк, набедренная повязка и накидка, мешочек с какао-бобами (23).

† **Духовая трубка** (10\20\40; 2d4) с отравленными шипами (к счастью для персонажей, запас особых ядов у убийцы почти исчерпан прошлыми попытками, и он собирается тратить его только на основную цель). Для большинства врагов он использует змеиный яд (тип яда — отравляющий).

† **Обсидиановый нож со знаком змеи:** Сила+d4+1.

† **Амулет орла:** Толтекатль получил этот амулет от Ицтли в качестве аванса за последнее задание. Это медальон со сложным узором, внутри которого лежит перо из хвоста чёрного орла. Если сжать амулет и произнести нужные слова, хозяин превращается в орла на 3 минуты (или меньший срок, если он захочет). Каждое такое применение уничтожает перо орла в медальоне. Сейчас у Толтекатля нет запасных перьев, потому он будет беречь медальон как средство экстренного отступления. Находясь в Койоакане, Толтекатль может пополнить запас перьев (взяв у Ицтли или купив на базаре у торговцев амулетами. Правда, в городе есть всего два пера, и поиск на базаре потребует от него успешной проверки Уличного чутья). Если персонажи завладеют медальоном, то применение заклинания Обнаружить/Скрыть сверхъестественное или успешная проверка навыка Знание (магия) раскроет его магические свойства (но не способ применения!).

Нападение разбойников

Куикстли прав насчёт преследования, и героям предстоит в этом убедиться. Когда персонажи игроков двинутся по дороге в долину, у Шестого моста их будет ждать засада. Разбойники, о которых предупреждали героев в «Белом дыме», действительно существуют (на самом деле это люди Одноглазого оцелота — бывшего воина текутли Койоакана, считающего себя обойдённым при разделе добычи и почестей от последнего похода). Одноглазый оцелот мстит текутли, нападая на идущие в город караваны. Толтекатль связался с ними и рассказал о персонажах, которые или представляют собой торговый караван, или могут произвести такое впечатление...

Шестой мост — это подвесной мост над горной рекой, последнее препятствие перед спуском в тёплую долину. Дорога к нему идёт между скалами, а потом — параллельно реке, так что с одной стороны будет пропасть, на дне которой шумит река, а с другой — скалы. Именно на этом участке разбойники атакуют героев.

Трое разбойников укрылось в скалах на краю уступа и ожидают персонажей, чтобы столкнуть на них камни. Они лежат на уступе, затаившись, так что получают преимущество +4 к Маскировке. Если герои не заявили, отправляясь от «Дыма», что будут высматривать опасности намеренно, то они не увидят разбойников, пока не станет слишком поздно (разве что у кого-то из героев есть Шестое чувство).

Для ведущего: заявки по ходу дела

Порой игроки могут пытаться подать заявки сразу по ходу описания: например, когда вы начнёте описывать внешне безобидную ситуацию, игроки могут сделать вывод, что сейчас что-то будет, и начать подавать заявки в стиле: «Достаю оружие и двигаюсь вперёд ползком, заглядывая под каждый камень в поисках мин!» Мин в Империи солнца нет, конечно. В этом случае напомните им, что особенность момента осознают игроки, но не их персонажи. Стало быть, поздно дёргаться!

Разбойники начинают свою атаку с того, что трое залёгших столкнут вниз камни, чтобы рассеять караван, а потом эта тройка и их укрытые в скалах товарищи с лихим посвистом и улюлюканьем кинутся вниз по склонам.

Под грохот и стук падающих камней, вы видите, как на склоне вырастают людские фигуры и кидаются вниз, размахивая оружием. Их не меньше десятка, и среди них вы видите как накидки облитеков, так и набедренные повязки и татуированные торсы местных горцев. Позади прочих вы замечаете человека в воинском уборе из перьев и со шрамом через всё лицо. Он кричит и отдаёт приказы.

Герои, стоящие впереди, должны успешно осуществить проверку Ловкости, чтобы уклониться от камней (провал означает 2d6 урона и падение навзничь). Потом они могут или принимать бой — не лучший вариант, учитывая численность разбойников, — или бежать (особенно с учётом того, что впереди мост, на котором бойцы могут скомпенсировать численное преимущество противника. Обратите на это внимание игроков, но не настаивайте на конкретной линии поведения). Вместе с разбойниками атакует и Толтекатль, который сговорился для вида на часть добычи... но на деле его интересует убийство музыканта.

Учтите, что большинству разбойников убийство персонажей как раз не интересно — они хотят налететь, оглушить и обобрать, а оружие горцев и вовсе тупое (нелетальное). Разбойники будут активно пользоваться попытками вывести героев из строя с помощью поединков воли (свист, угрозы, грозное размахивание оружием...), если дело дошло до боя. Любой персонаж с торговой биографией прекрасно это представляет. Если персонажи выведут из строя кого-то из бойцов-облитеков, остальные перейдут к атакам на поражение.

Разбойник-горец (6 человек)

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Лазание d6, Драка d6, Внимание d6, Маскировка d6, Метание d6;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: Жадный, Дурной характер;
Снаряжение: Дубинка (Сила+d4), камни (3/6/12, Сила+d4).

Местные горцы из воинственного племени хакальтеков примкнули к людям Оцелота ради наживы. Если персонажи бросят товары, с которыми они путешествуют (а если они торговцы, им, скорее всего, придётся бросить их), горцы кинутся делить их. Только прямое вмешательство и ругань Оцелота заставит их броситься в погоню — как минимум раунд погони герои на этом выгадают.

Разбойник-облитек (4 человека)

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Лазание d6, Драка d6, Внимание d6, Маскировка d6, Метание d6;
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 (1);
Изъяны: Жадный, Верный друг;
Снаряжение: Плотная накидка (+1, только тело)
копьё (Сила+d6, Защита +1, Дальность 1, 2 руки) (ещё одно — за спиной) копьеметалка-атлатль (8\16\32, Сила+d6).

Это преданные люди и родственники Одноглазого оцелота, последовавшие за ним в его добровольное изгнание.

Одноглазый оцелот

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;
Навыки: Лазание d6, Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6, Верховая езда d8, Маскировка d8, Метание d8;
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 7 (1);
Изъяны: Жадный, Одноглазый, В розыске (Если герои доставят Одноглазого оцелота живым в Койоакан, то текутли выплатит им награду в два пера золотого песка — эквивалент 200 какао-бобов);
Черты: Искусный воин, Боевая закалка, Командный голос;
Снаряжение: Плотная накидка (защита +1, только тело) Шлем из твёрдого дерева с перьями (защита +2, голова) Макана (прямой деревянный меч с обсидиановыми осколками по краю; Сила+d8).

Отступление к мосту обсчитывайте по стандартным правилам погони. Обратите внимание, что музыкант из-за своей тучности будет бежать медленно, а Толтекатль в первую очередь старается атаковать его. Герои могут помогать и поддерживать Куикстли согласно общим правилам.

Шестой мост

Шестой мост — это длинный подвесной мост над рекой. Несколько канатов удерживают доски настила, и вся конструкция угрожающе раскачивается при порывах ветра. Мост достаточно широк, чтобы по нему прошёл ездовой ящер (но только один). Однако основной транспорт в Империи солнца — это человек-носильщик. Мост — превосходное место для обороны. Если персонажи начнут переправу, оставив кого-то из бойцов охранять подход к мосту, разбойники взвоют от досады и развернутся, напоследок швырнув камни в обороняющихся. На другой берег они даже не попробуют перебраться — они знают, что воины Койоакана настороже после их недавнего набега и не хотят удаляться от безопасного укрытия.

Если музыкант пока что цел и не отправлен по мосту самым первым, вы можете разыграть драматическую сцену, когда Толтекатль, тщательно прицелившись, плюёт вслед шипом из духовой трубки и Куикстли оседает прямо на мосту, заставив его раскачиваться ещё сильнее! Потерявший сознание толстяк может свалиться в воду, если персонажи игроков не придут ему на помощь. Учтите, что проход с таким грузом как тело музыканта по раскачивающемуся мосту потребует проверок Ловкости.

Проблема Куикстли

Если Куикстли будет выведен из строя (весьма вероятно, учитывая его неуклюжесть), опишите следующее. Толстяк лежит без сознания и не реагирует ни на что. Если он получил раны и ушибы, они не настолько серьёзны, чтобы вызвать такое состояние. Персонажи, додумавшиеся осмотреть его, увидят шип, выпущенный из духовой трубки, вонзившийся в шею музыканта. Даже если Куикстли выведен из строя другим персонажем, Толтекатль подстрахуется.

К счастью для Куикстли, он весьма тучен, и жировая складка, похоже, спасла его от более серьёзных последствий. Тем не менее, персонажам не удастся привести музыканта в чувство. Даже применение лечебных заклинаний не даст эффекта — Куикстли после них всего лишь дойдёт до состояния зомби (из жёлтых газет, а не из книг про некромантов). Он будет сидеть, безучастно глядя в пространство, механически идти, если его подтолкнут, есть, если его кормят, но не говорить и не действовать самостоятельно.

Для ведущего: а что нам за дело до этого бродяги?

Приключение построено на предположении, что персонажи захотят помочь Куикстли, а не просто сдадут его родственнику в городе (что для бедняги обернётся крайне плохо), или вовсе не просто сбросят в пропасть, и скажут, что так и было. Если от второго, надеюсь, хоть немного страхует просьба играть за «хороших парней», то на первое работает только общая неприветливость колдуна да проблемы с наёмным убийцей, который не отстанет от героев, слишком близко видевших его работу. Потому создайте необходимые условия в зависимости от персонажей — торговцам всё равно придётся провести несколько дней в городе, продавая товар (и у них будет много свободного времени, особенно если кто-то из местных захочет купить товар оптом после праздника), воин-ягуар может ждать, пока придут проводники в дальнее селение и так далее. Пусть у героев будет вынужденная пауза.

Долг платежом красен или последствия ограбления

Если персонажам придётся бросить товары, или они иначе захотят поквитаться с разбойниками, имейте в виду — люди Оцелота соберут всё ценное и уйдут в горы. Примерно в паре часов хода отсюда у Оцелота есть отличное убежище — несколько хижин, стоящих у источника в неприметной расселине, скрытой зарослями. Каменистая почва очень плохо сохраняет следы, но персонажи с навыком Выслеживание могут попробовать найти разбойников сами или приведя из города подмогу. Модификаторы к проверке: +2 за численность разбойников, ещё +2, если они несут груз, — 2 за каменистую почву, — 2 за попытки маскировать следы — итого 0 или –2. Две успешные проверки потребуются для того, чтобы найти убежище. Критический провал может означать, что персонажи забредут в глухие расщелины, кто-то сорвётся со скалы (и получит уровень усталости от ушибов и ссадин) или герои натолкнутся на охотящуюся пуму (параметры можно взять из начального столкновения, убрав бешенство).

Для ведущего — о диких зверях

Не заставляйте пуму нападать на толпу народа или биться до последнего! Дикие звери даже в мире без огнестрельного оружия весьма осторожны. Пумы предпочитают атаковать из засады и по возможности одиночек, а не кидаться на большие группы людей, изображая бешеного зерга. Точно так же достаточно шума, криков и топота, чтобы пума предпочла удрать (возможно, схватив в зубы добычу). Пуме не хочется связываться с персонажами — это они, в случае чего, перегенерятся, а если пуму ранят, её-то никто кормить не будет...

Обычно Оцелот выставляет двоих дозорных у спуска в ущелье, однако они не очень-то верят в возможность нападения и предпочитают жевать листья коки, находясь в расслабленно-благодушном настроении. Из-за этого, если персонажи не будут идти напролом и озаботятся хоть малейшей маскировкой, их не засекут автоматически (нужна будет проверка Маскировки против сложности 4), хотя обзор с позиции у ущелья заметно лучше.

Грузы останутся в хижине примерно два дня, прежде чем в убежище прибудет один из дальних родственников Оцелота и переправит их в город, чтобы продать. Сам Оцелот мало интересуется доходом, но у него есть более меркантильная родня, которая заодно снабжает людей Оцелота товарами из города. Персонажи смогут даже увидеть свои товары на рынке! Толтекатль покидает разбойников через часдругой после нападения. Персонажи смогут застать его в убежище, только если двинутся по следам грабителей сразу же, и, в любом случае, он попробует уйти, в крайнем случае, с помощью своего амулета.

Помимо грузов персонажей, в хижинах найдётся и один тюк шерсти — остатки груза прежней жертвы ограбления. Метки на нём позволяют определить торговца (см. описание города в разделе про дом путешественников). Стоимость тюка шерсти где-то около 50 какао-бобов, если персонажи вдруг решат не возвращать его хозяину (хотя продать его на рынке Койоакана будет затруднительно, даже если удалить метки. Шерсть там почти исключительно привозная, и все торговцы, промышляющие шерстью, знают друг друга).

Койоакан

Для ведущего — описания и детали

Описание Койоакана абзацем ниже не предназначено для игроков. Оно для вас, чтобы вы представляли, что это за город и что в нём есть. В конце концов персонажи видят не «небольшой городок на границе Империи, торговый и административный центр» (даже если они бюрократы до мозга костей) — они видят каменные громады храмов и мозаичную мостовую площадей, слепые стены глинобитных домов и толпы народа на улицах. Старайтесь не путать причины и следствия. Персонажи крайне редко видят «торговую площадь», — в первую очередь, они видят шумные ряды людей вдоль столов и ящиков с товарами, слышат смех, ругань и крики «Вода! Свежая, холодная вода!» или «Тамали горячие!» Если нужно, уточните, что это торговая площадь, но просто сказав «торговая площадь» вы не создадите общего образа, а ведь мир игры существует в головах игроков!

Койоакан — небольшой город на границе Империи. Тридцать лет назад, когда войска облитеков прошли через перевалы (через которые сейчас ведёт Дорога шести мостов), местные старейшины добровольно покорились Империи и приняли культ имперских богов, избавив тем самым город от штурма. Хотя текутли (главой города и долины) стал облитек, он лишь руководит сбором дани (довольно небольшой по меркам Империи) и разрешает глобальные вопросы вроде прокладки дорог, суда по государственным делам или возведения храмов.

Из-за того, что в горах вокруг долины обитают воинственные полудикие хакальтеки, в городе имеется гарнизон из облитекских воинов, которые иногда отправляются напомнить горцам, кто тут главный. Таким образом в Койоакане живут как перебравшиеся в долину хакальтеки (которых легко опознать по племенным татуировкам), так и койоканцы (основная масса народа, предпочитающая украшенные деревянными прутьями причёски), и облитеки. В долине Койоакана растят кукурузу, фасоль и перец, с гор охотники доставляют шкуры зверей и перья птиц, а сейчас ещё и поделочные камни для украшения строящегося храма. В городе изготавливают глиняные горшки, ткут одежду из волокон агавы и вырезают из дерева пользующиеся спросом в Империи статуэтки.

Прибытие в Койоакан

Когда герои прибывают в Койоакан, события перестают идти по ровной колее. Персонажи вольны делать что угодно — просто реагируйте на их действия. Учтите однако, что Толтекатль не дремлет — прибыв в город несколько позднее персонажей (герои как раз успеют найти место для постоя и отдохнуть или прогуляться по городу), он довольно быстро найдёт их (и Куикстли), после чего будет следить за персонажами и выжидать удобного момента.

Держите в голове, что цель Толтекатля — убийство (или, как вариант, пленение и передача заказчику) музыканта. Попробуйте составлять коварные планы от его лица. Ниже будут приведены примеры.

Учитывайте время — оно играет роль. Персонажи прибывают за два дня до праздника Уэй текуильуитль («большого праздника владык»). Если они не будут задерживаться, то прибудут поздним утром, вечером же второго дня Ицтли, раздражённый неудачами Толтекатля, отстранит его от дела и сам возьмётся за труды — см. раздел «Карнавал» в описании города.

Как уже говорилось, все в Койоакане забыли имя своего колдуна. Если тема колдуна всплывёт в разговоре с кем-то из горожан, постарайтесь это подчеркнуть. Не прямым текстом, конечно, но любые официальные лица будут при упоминании колдуна хмуриться или тереть виски, словно что-то забыли (так и скажите). Естественно, что простой человек с улицы имени колдуна не знал и так, но вот большие торговцы, знатоки амулетов или сам наместник будут смущённо улыбаться, разводить руками или ссылаться на забывчивость. Могут и обмануть, но тогда назначайте не слишком сложные проверки Внимания, чтобы это можно было выявить...

Финальный совет. Чтобы не запутаться, прочитайте описание города внимательно, но самый простой способ сделать этот город по-настоящему вашим — добавить в него что-то своё. Не стесняйтесь!

Прибытие

Спускаясь в долину, персонажи увидят озеро и впадающую в него реку, вдоль которой они шли, плавучие платформы-чинампы, на которых расположены поля, кормящие город, и собственно город, окружённый стеной. Вход в город охраняют воины-облитеки. С персонажей, не являющихся аристократами (как воин-ягуар), возьмут сбор за пользование дорогами в три какао-боба при входе в город.

Носить открыто боевое оружие в городе не позволено (только жрецы бога войны и аристократы вроде воина-ягуара могут иметь его при себе как символ статуса), поэтому героям придётся спрятать оружие серьёзнее дубинок и ножей под замок в доме путешественников...

Примечание: Закон

Закон и порядок в Койоакане охраняют как воины текутли, так и местные «смотрители за порядком». Если вам потребуются их параметры, возьмите характеристики воина-облитека из подручных Оцелота, но поменяйте копья на дубинки. Учтите, что в большинстве случаев драка с охранниками порядка вызовет реакцию местных жителей — персонажи для них никто, а вот охранник, скорее всего, сосед племянника сестры или должник соседа по кварталу, поэтому население будет на их стороне (и недостатка в бегущих за подмогой доброхотов не будет).

Дом путешественников

Персонажи, ищущие место для отдыха, могут найти его в доме путешественников — городском аналоге «Белого дыма» (хотя и большего размера). У него нет названия, так как подобный дом в Койоакане один.

Кроме персонажей в доме сейчас живут:

† **Пачакути** — торговец шерстью, пожилой койоаканец с кислым лицом и длинными неухоженными волосами. Ограбленный разбойниками у Шестого моста он остался без достаточных средств для оборота и сейчас то проводит время на базаре, следя, не появится ли украденная у него шерсть, то не в меру жуёт «мистические кактусы», купленные на том же базаре, и из-за этого порой не очень понимает, какое сейчас время суток, или выходит на люди в вывернутой не той стороной одежде. Если персонажи найдут его тюк с шерстью, он вовсе не будет благодарен, сперва обвинив героев в том, что они спрятали остальные:

— *Где ещё пять тюков?! Где, я спрашиваю?!!*

Если герои не обладают к тому моменту доброй славой в городе, например, благодаря спасению погонщка (см. раздел «Строящийся храм»), то он потащит их к судье на базар. Впрочем, судья, выслушав стороны (надеюсь, у героев есть свидетели, как они нашли тюк?) оправдает героев и присудит им половину цены тюка — 25 какао-бобов. Если свидетелей нет, героев тоже отпустят после того, как из храма Такатекутли придёт жрец и бросит гадательные кости на предмет, украдены ли героями прочие тюки. Но в этом случае и на героев, и на Пачакути накладывается штраф за нарушение порядка на базаре, плюс половина оплаты за услуги жреца — 5 какао-бобов в сумме.

† **Ксочипеп** — игрок, молодой облитек из семьи торговцев, сорвавший крупный куш на ставках на игру в мяч, и сейчас путешествующий в своё удовольствие с попутными караванами формально для изучения рынков для своей семьи, но на деле больше для собственного удовольствия. Этакая «золотая молодёжь». Большую часть времени он проводит за игрой в паттоли, с женщинами или со вкусом и удовольствием поглощая базарные деликатесы. Ксочипеп может быть прекрасным источником слухов о городе, если персонажи составят ему компанию за партией в паттоли (и будут терпимы к тому, что проиграв одну партию, он начинает жульничать; кстати, его умение Азартные игры — d8).

— *Ха! Я о вас слышал — вы те, кто дал отпор разбойникам у моста, верно? Говорят, что текутли совсем перестал следить за дорогами в преддверии праздника!*

— *Вы кстати видели дом колдуна на краю города? Говорят, он прибыл аж из столицы... Но вообще, я что-то склоняюсь к мысли, что никакого колдуна вовсе нет — вы знаете, что он не показывается на людях, а никто на базаре даже не знает его имени? Правда здорово? Город содержит дом для несуществующего колдуна!*

Скорее всего, в доме путешественников остановятся и знакомцы героев по «Белому дыму», когда прибудут в город.

Диверсия в доме путешественников.

Толтекатль, выследив персонажей (особенно если те доставили в дом бесчувственного Куикстли), будет готовить покушения. Пожар как с «Дымом» не пройдёт, поэтому первым его действием будет забраться ночью в дом (по крышам) и запустить в комнату персонажей несколько ядовитых змей. Если персонажи провалили проверку Внимания со штрафом –2, чтобы проснуться от звука осторожных шагов за дверью, то они проснутся только от ощущения чего-то холодного, ползущего по их рукам или ногам. Внимание! Резкие движения — отличный повод раздразнить змей. Персонаж, прошедший проверку Внимания хуже всех, просыпается со змеёй на себе, к счастью, пока неагрессивной. Также персонажи почти наверняка спят без защитных средств и оружия.

Змеи (по 1 на персонажа):

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Драка d8, Внимание d12;
Шаг: 4; **Защита: 6**; **Стойкость:** 2.
Особенности:

† **Укус:** Сила.

† **Яд:** Тип яда — отравляющий (см. 93 стр. ДА).

† **Быстрые:** Змеи быстры как... как... как змеи! Если их инициатива — 5 и ниже, можно взять другую карту.

† **Мелкие:** Атаковать змей трудно — атаки по ним идут со штрафом –2.

Если персонажи ещё не знают о том, кто их преследует, то им расскажет Пачакути — под действием кактуса он опять вышел в коридор ночью. Он, правда, уверен что Толтекатль — это лунный дух с серебряными волосами (потому что он «подпрыгнул и взлетел в небеса!»), но описание даст точное...

Рынок

Рынок Койоакана расположен на площади возле старого храма Тлалока. Это обширное пространство, где шумит и толчётся множество людей. Здесь продают индеек, кроликов, агути, кукурузу, фасоль, тыквы, перец, фрукты, мёд, краски, посуду, деревянные статуэтки, соль, ножи, трубки и табак, подносы, дрова, а также амулеты от чесотки, воров и зубной боли. Учтите, что народ шумит и неистово торгуется.

Здесь же прямо под открытым небом на жаровнях готовятся пирожки-тамали (из кукурузной муки, с фасолью или мясом и перцем), лепёшки-тортильи, продаётся вода и сласти на меду. Перекусить можно за 5 какао-бобов, серьёзный обед обойдётся персонажу в 10-12. Здесь же под навесами находится рабочее место цирюльника, который стрижёт и бреет за пару какао-бобов.

Сквозь толпу ходят надзиратели за порядком (в отличие от воинов не только облитеки), готовые препроводить спорящих, признавших краденные товары или обвинённых в мошенничестве в суд по торговым делам. Судья находится в доме, выходящем фасадом на рынок, и приговор по торговым делам, обычно выражающийся в штрафе, выносит сразу.

В полдень удары медного гонга возвещают прибытие самого текутли, который приходит следить за законностью решений суда.

Если персонажи хотят найти что-то конкретное и менее распространённое, чем еда или основные городские товары, то они должны осуществить успешную проверку Уличного чутья, иначе они могут потратить на рынке часы и ничего не найти. Критический провал может означать, например, что в героя буквально вцепился настойчивый торговец, желающий продать какую-то безделушку и не желающий слышать ответа «нет». Если отбиваться от него слишком рьяно, обоих — как героя, так и торговца — могут отвести к судье и присудить штраф за нарушение порядка в три какао-боба. Герой также может случайно зацепить стол с товаром, что-то уронить или испортить и должен будет уплатить 3-5 какао-бобов для покрытия убытков.

Нападение на рынке

Если Толтекатль преследует персонажей, то лучшее место для атаки чем рынок найти трудно. Сперва Толтекатль убедится, что это именно те, с кем он имел дело, следуя за персонажами в толпе. Успешная проверка Внимания с –2 позволит заметить его, хотя он не настолько глуп, чтобы не замаскировать особую примету в виде волос, и будет носить накидку с капюшоном. Прикинув движение персонажей, он займёт позицию на одной из крыш домов, окружающих рынок, откуда будет стрелять из трубки, когда персонажи покажутся в толпе.

Промахи и возможные случайные жертвы его волнуют мало — более того, если в толпе начнётся паника, Тотелкатлю это только на пользу. Персонажей, скорее всего, отнесёт потоком людей в сторону, да ещё и помнёт их в толпе. Персонажам потребуется успешная проверка Силы, чтобы не быть увлечёнными толпой, при провале — проверка Ловкости, чтобы не упасть. В случае падения персонаж получит 2 уровня усталости от ушибов, при успехе — один; подъём позволит зацепиться за что-то и не получить особых травм). Так как выстрелы бесшумны, а убийца лежит на плоской крыше, снизу его не так-то легко заметить, и персонажи, скорее всего, сперва лишь почувствуют укол, или кто-то упадёт рядом с ними.

Если его засекли, Толтекатль будет уходить по крышам, прыгая через переулки. Преследующим его персонажам придётся сперва взобраться по стене за ним, а потом преследовать. Играйте обычную погоню, укороченную до 3 раундов, потому что плоские крыши и внутренние дворики образуют настоящий лабиринт, и убийца может легко уйти, если сумеет выпасть из поля зрения персонажей.

Лавка знахарки

Вообще-то она расположена на рынке, но так как герои могут получить тут важную информацию, то хотелось бы остановиться на её описании отдельно. Лавка — небольшой домик, выходящий на рыночную площадь. Само помещение лавки, полутёмное и переполненное таким сильным запахом трав, что он едва не сшибает с ног каждого, входящего сквозь дверной проём, завешенный шторой из бусин. Всюду травы, сушёные лягушки и змеи — дайте волю своему воображению, представив классический «домик ведьмы».

Знахарка Куолли — низенькая, полная старуха, увешанная амулетами. Манера её общения — «заботливая бабушка»:

— *Да, мальчики мои? Что заставило вас прийти к старой Куолли?*

Если Куолли узнает про Куикстли, она сильно посерьёзнеет и вызовется его осмотреть, прихватив с собой мешок трав. Если принести ей шип, которым ранен Куикстли, она посмотрит на него, понюхает и спросит:

— *Ох, молодые мои, да где же вы такое раздобыли? Старая Куолли уж на что думала, что все яды знает, а о таком только слышала. Это же «укус ночного змея», яд убийц, про который говорят, что он отправляет дух прямиком в Миктлан, прямо из живого тела! Уж не переодетого ли принца вы сопровождали, что на вас охотятся с такими страшными ядами?*

В любом случае, Куолли может вылечить Куикстли (детали оставляю на ваш вкус. Это подходящий момент, чтобы показать знахарские трюки Империи солнца, ведь знахарство — это не современная медицина, а скорее обряд с чтением заговоров и приготовлением отваров из лягушачьих лапок), прокомментировав, что «его дух блуждает далеко отсюда». Куикстли будет приходить в себя полдня, и потом он (как минимум до праздника) будет достаточно слаб, чтобы не выходить из дома без посторонней помощи. Но по крайней мере персонажи смогут поговорить с ним. Ах да, учтите, что Куолли заломит цену в половину пера золотого песка — эквивалент 50 какао-бобов.

Если кто-то из персонажей пострадал, Куолли может помочь ему своим навыком Лечение d8 (за 10 какао-бобов), плюс в её лавке персонажи могут приобрести лекарственные мази за 40 какао-бобов. Если больного лечить с их помощью, проверка естественного выздоровления осуществляется раз в день, а не в пять (но учтите, взять мази с собой из города не получится — у них ограниченный «срок годности»!).

Если персонажи обратятся к Куолли с просьбой прокомментировать отрывок из текста, который они видели у колдуна, та заохает и расскажет местную легенду про «ничьих предков» — ночных духов с хрустальными зубами, что, как её прабабка рассказывала, жили когда-то среди людей в городе за перевалом (для Куолли это то же самое, что «на краю света») и колдовством губили ночных гуляк, пока сын местного правителя не победил их. Главное для таких безымянных духов, скажет она, родню свою сперва извести, потому и зовутся они ничьими предками (учтите, что это только легенда, и одной легенды не достаточно, чтобы обратиться с запросом к текутли!).

Применение: Уличное чутьё

Если игроки захотят искать Тольтекатля при помощи Уличного чутья, то всё зависит от того, как они сформулируют свои запросы. Толтекатль ест на базаре как и персонажи игроков, скорее всего, и кто-то из торговцев может его запомнить. Успех с подъёмом даже укажет, что торговец пару раз видел Толтекатля вблизи дома колдуна — судя по всему, он живёт где-то неподалёку. Так как персонажи знают, что Толтекатль — приезжий, но не живёт в доме путешественников, сложить два и два нетрудно...

Дворец правителя и дом юношей

Эти два строения находятся рядом. Каменный дворец текутли — большое здание в центре города, в которое персонажей пустят только для признания их заслуг на торжественный пир или в случае, если персонажи попробуют подать жалобу или внести важное предложение, но тогда им придётся ждать приёма у текутли довольно долго — полдня или больше.

Дом юношей — место для воспитания облитекских юношей, а также казармы гарнизона. Это длинное низкое здание со столбами-тотемами перед ним.

Сейчас там находится отряд в три десятка воинов-облитеков. Если персонажи пробьются на приём к текутли по поводу украденных товаров, для проверки места нападения им может быть выделен отряд из шести воинов-облитеков (пятерых молодых бойцов и опытного воина по прозвищу Колибри — используйте параметры бойцов-облитеков Оцелота для них). Сам текутли Тлакаэлель — крепкий мужчина с орлиным носом, начинающий полнеть. Его мысли в первую очередь заняты строительством храма и подготовкой к празднику, поэтому с героями он будет общаться несколько рассеяно-формально.

Храм Тлалока

Стоящий рядом с рыночной площадью храм — каменная пирамида, на вершине которой находится небольшое здание, — посвящён Тлалоку - богу земледельцев и обновления природы. На самом деле это центр почитания многих богов, включая и мелких племенных, но официально он посвящён именно Тлалоку. Главный жрец храма Тлалока Атл — пожилой мужчина с бритой головой и узким суровым лицом. Если персонажи обратятся в храм за лечением, покажите им расписанные стены, алтари разных божеств, молчаливых юношей в чёрном, обновляющих книги на лентах коры агавы, и самого жреца, который, выслушав историю персонажей, может согласиться прочитать заговор для изгнания злых духов (за 10 какао-бобов в жертву храму), но скажет, что если он не подействует, то значит такова воля богов, решивших отнять разум человека. Естественно, процедура не поможет — обратите внимание, что заклинание может производиться заочно, но если персонажи поведут музыканта в храм, то создадут прекрасную возможность для покушения по пути.

Атл — знаток древностей и религиозных текстов, что видно по обновляемым книгам. Если ему рассказать про текст на табличке, он немедленно скажет, что это что-то из текстов Старых культов, и кинется рыться в своих записях. После нескольких часов поисков — то есть, скорее всего, в следующий визит героев — он сообщит персонажам, что это кусок таблиц, описывающих полулегендарный «Ритуал вечных сумерек». Рассказать о нём Атл сможет куда больше, чем знахарка — в частности он совершенно точно скажет, что этот ритуал даёт бессмертие, нарушая волю Миктлантекутли и природный ход вещей. Как жрец он это не одобряет, но не особо верит, что кто-то может применить его сейчас, потому что как раз из-за своего образования он прекрасно понимает, насколько редок это ритуал и насколько недостоверны сведения о нём.

Он же растолкует смысл участка про имя и кровных родственников. Если персонажи сумеют убедить его, что это не шутка, не обман и колдун действительно готовится нарушить волю богов, то он выдаст им керамическую флягу с «оберегающим порошком», который по поверьям разрушает чары. Это одноразовый магический предмет, который позволяет рассеять эффект одного заклинания (обратите внимание, что не ритуала в финальной сцене, а именно силы, вроде Призыва союзника или Стены) — для этого достаточно вынуть пробку и посыпать порошком заколдованного человека или место. Раны, нанесённые заклинаниями, порошок не лечит — он устраняет магию, а не её последствия.

Квартал торговцев

Это один очень большой дом с внутренним двором, разделённый на части и принадлежащий почтека — торговым семействам, имеющим право вести внешнюю торговлю. Если герои являются спутниками торговца, то они могут надеяться найти приём тут и не платить за постой. Здесь же расположены склады товаров почтека и находится храм Такатекутли.

Крепкие люди из семейств почтека не пускают во внутреннюю часть дома посторонних, так что тут можно укрыть от неприятностей бесчувственного музыканта, но только временно. Толтекатль, потерпев неудачу в проникновении внутрь простым путём, о чём героям скорее всего скажут охранники у входа (мол, это ваш был, со светлой косой?) на следующий день может попробовать пробраться через крышу, но как минимум сутки персонажи выиграют.

Строящийся храм

Нынешний храм Тлалока в городе был построен давно, и текутли решил построить новый — больший по размерам. Пока что лишь насыпан холм и заложен фундамент. Два громадных стиракозавра со своими погонщиками ворочают гранитные блоки. В это же время десятки рабочих и землекопов ровняют уложенные блоки, роют землю и размечают место для будущего храмового водоёма. Сам текутли Койоакана проводит немало времени, созерцая строительство храма.

Толтекатль может устроить тут одно из покушений на персонажей. Скрываясь в толпе, он подождёт, пока герои ни остановятся посмотреть на ящеров, после чего, улучив момент, проскользнёт и сунет одному из стиракозавров под хвост связку жгучего перца.

Внезапно один из громадных ящеров, только что тащивший каменный блок, взревел диким голосом и начал мотать головой, скидывая со спины погонщика. Ящер рванул вперёд, освобождаясь от упряжи. Вы слышите крики в толпе, истошный вопль зацепившегося за один из ремней погонщика и грохот бросаемых рабочими инструментов.

— *Спасайся!!! А-а-а-а!!! Он взбесился!!!*

Если персонажи пройдут проверку Внимания, то среди разбегающихся зевак заметят знакомую фигуру Толтекатля.

Ящер с рёвом встаёт на дыбы и с громоподобным шумом опускается, забрызгав всё вокруг грязью. Последние сдерживающие его ремни упряжи лопаются как ниточки. Запрокинув голову, он кидается в вашу сторону. Сквозь рёв ящера еле слышен вопль погонщика, ухватившегося за один из ремней, который сполз едва ли не под брюхо ящера, и еле удерживающегося на беснующемся великане. Положение у него незавидное — если он отпустит руки, то упадёт прямо под ноги стиракозавра...

Стиракозавр

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4 (Ж), Характер d8, Сила d12+5, Выносливость d8;
Навыки:.Драка d6, Запугивание d8, Внимание d6;
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 14 (2), голова 17 (5).
Особенности:

† **Толстая шкура:** броня +2 (на голове — костный воротник).
† **Костный воротник:** броня на голове +5.
† **Натиск:** если стиракозавр атакует рогами с разгона, он получает +4 к урону (как будто его силы мало!).
† **Рога:** Сила+d8.
† **Большой:** стиракозавра атакуют с преимуществом +2. По такой туше действительно трудно промазать!

Ящер бежит в сторону героев, ломая всё на своём пути. К счастью, уклониться от него не особо трудно — он не преследует кого-то намеренно, а просто ломится вперёд, не разбирая дороги и кидаясь на всё яркое. Персонажи, одетые в яркую одежду, столкнутся с проблемами! Достаточно разбежаться в разные стороны — в худшем случае стиракозавр увяжется за одним из персонажей, но не будет преследовать его более двух ходов или одного удара: поддев рогами цель, он снесёт пару навесов, разломает ограду и унесётся в сторону джунглей.

Однако это отличная возможность для персонажей проявить свой героизм. Если они не вмешаются, погонщик через три раунда сорвётся и будет растоптан. Запрыгнуть на спину бегущего ящера и подтянуть ремень с погонщиком — не самая простая задача и требует двух сложных (штраф –4) проверок Ловкости. Успокоить зверя, пока связка перца находится у него под хвостом — задача невероятной сложности. Герой, обладающий навыком Верховой езды, может попробовать бросить вызов судьбе (стр. 86 «Дневника авантюриста») и утихомирить ящера с помощью острой палки погонщика и добравшись до чувствительного места под костным воротником зверя. В этом случае персонажи не только удостоятся благодарности от жрецов Тлалока (гибель погонщика была бы дурным предзнаменованием) и пира в их честь во дворце текутли, но обзаведутся вечным должником в лице самого погонщика. Этим же вечером его семья доставит вашим персонажам дары за спасение кормильца: две связки бобов какао и расшитую ткань — эквивалент 50 какао-бобов.

Само собой, что любой исход столкновения — большая новость и повод для обсуждений в городе.

Карнавал

Карнавал — это событие, которое предшествует развязке. У персонажей чуть меньше двух суток на выяснение обстоятельств — ночью второго дня их пребывания в городе наступает Уэй текуильуитль — «Большой праздник владык». Естественно, это событие не происходит внезапно — не забудьте пару раз упомянуть о нём в разговорах жителей города! Персонажи знают про этот праздник — ведь это один из важнейших общеимперских праздников.

С наступлением сумерек по всем улицам загораются факелы. Ворота дворца текутли открываются, выпуская процессию — сам текутли проедет по городу на носилках, которые несут четверо слуг, а вокруг него шествуют воины в красочном облачении. Следом за текутли идут слуги с корзинами маисовых лепёшек — в эту ночь от имени Императора всех кормят бесплатно. За слугами идут музыканты с барабанами, свистками и бубенцами.

Естественно, что всевозможные торговцы пищей и напитками, обычно шумящие на базаре, следуют за процессией или разбивают свои «торговые точки» на улицах.

В эту ночь на площади перед храмом танцует большая часть города. В первую очередь воины, порядок выхода которых регламентируется их статусом. Если персонажи составляют свиту воина-ягуара, то к ним загодя явится слуга текутли, предлагающий принять участие в танце (это честь!) и раздаче подарков после. Если персонаж покажет себя хорошим танцором и произведёт впечатление, то получит в подарок от текутли украшенную резьбой макану. Чтобы не сводить это к описанию, можете выставить против него в танцевальном состязании под шум толпы местного воина-облитека; танцевальное состязание можете свести к трём встречным проверкам Ловкости, причём другие персонажи из толпы могут пытаться повлиять на настроение окружающих свистом или криком (получивший больше поддержки воин получает преимущество +1 к проверкам в следующем раунде).

Если персонажи состоят в свите торговца, их может пригласить на торжественный ужин кто-то из местных торговцев особенно с перспективой закупки их товара оптом и подарить что-нибудь вроде статуэтки или амулета (за 20-30 какао-бобов).

В любом случае, у героев должен быть соблазн выбраться из дома или хотя бы отвлечься на партию паттоли и угощение, а в это время Ицтли, Толтекатль (если он жив и не бежал из города) и немой слуга колдуна, надев маски и выдавая себя за празднующих, проберутся в то место, где лежит Куикстли, причём колдун, если потребуется, одурманит мешающих ему персонажей ведущего (если он вдруг столкнётся с героями, то может использовать заклинание невидимости), так что даже если герои давали инструкции вроде: «Куикстли не выпускать», — их знакомые персонажи ведущего будут только глупо улыбаться и говорить что-то в духе: «Да-да, но мне сказали, и они прошли... это же ваши знакомые, нет?»

В любом случае, описание внешности похитителей Куикстли они дадут точное: один хромой и громадный, второй тощий и бледный... Ицтли, впрочем, прекрасно понимает, что время дорого, и начинает ритуал немедленно. Колдун считает, что его сородич итак в его власти, поэтому не тратит времени на его умерщвление, посчитав, что успеет сделать это позже.

Дом колдуна

Принадлежащий магу дом стоит на отшибе на самой окраине города и виден издалека. Это квадратная каменная башня с постепенно уменьшающимися этажами и плоской крышей (с площадкой для наблюдений за звёздами).

Первый визит

Скорее всего, персонажи попробуют нанести визит колдуну почти сразу по прибытии в город. Опишите следующее.

Вокруг дома колдуна никого нет. Массивная дверь украшена вырезанными из дерева масками и снабжена кольцом-колотушкой. Едва вы поднимаете кольцо, одна из масок вдруг открывает глаза и из её рта раздаётся скрипучий, старческий голос.

— *Что? Воины, искатели приключений? Пошли вон!!!*

Если персонажи пытаются упомянуть Куикстли, маска тоже среагирует недружелюбно, не дожидаясь конца фразы.

— *Скажите ему, что денег не дам!*

Если упомянуть про то, что Куикстли в опасности, реакция будет простой.

— *Пусть сам разбирается с мужьями, которым он наставил рога!*

Только упоминание про Ночных змей или что-то подобное прошибёт недоверчивость мага, говорящего через маску (на самом деле он знает про нападения, но не хочет выходить из роли «сварливого дядюшки»; только что-то, что трудно игнорировать, заставит его открыть дверь).

Дверь со скрипом отворяется сама. За ней обнаруживается громадного роста слуга — явно не сам маг. Великан стоит заметно неровно и весь исполосован шрамами, что особенно заметно, если учесть, что из одежды на нём только набедренная повязка. Многочисленные татуировки выдают в нём уроженца окрестных гор.

— *Все магические вещи оставьте тут! — ворчит маска на двери. — Всё до последнего амулета! А то в прошлый раз... Семь месяцев работы, семь месяцев! Тщательно выверяешь все расстояния, все ингредиенты — и тут к тебе заявляется какой-нибудь дурень с амулетом от зубной боли, который заколдовывал криворукий дурак, чтоб в его черепе мухи завелись, и вся подготовка насмарку! И не сметь мне пробовать тут никаких заклинаний, понятно?!*

Великан-слуга отходит в сторону — становится заметно, что он сильно хромает — и молча указывает на циновку чуть в стороне от входа.

Если персонажи не выложат все магические предметы (которых у них, скорее всего, нет, но даже если так, стоит выложить хотя бы один предмет для вида). В противном случае слуга их просто не пропустит, преграждая дорогу (он кстати немой). Если герои выложат амулет орла, Ицтли будет знать, что покушение на его родственника скорее всего сорвалось (и слуга подменит амулет на немагический, когда герои пройдут дальше).

Слуга проводит героев внутрь — окна в башне узкие, но резные колонны, стоящие внутри, слабо светятся разными цветами, создавая разноцветный полумрак. Стены расписаны сложными узорами и выложены мозаикой. На установленных вдоль стен полках лежат хрустальные копии частей тел: кистей рук, стоп, черепов — вперемешку с хрустальными же сосудами, в которых в мутной жидкости плавают сморщенные куски плоти: обезьянья лапа, какие-то внутренности. На ваших глазах плавающая в одном из сосудов лапа вдруг судорожно дёргается, словно пытаясь ухватить что-то пальцами. Вы видите спуск вниз, из которого веет прохладой, и понимаете, что башня стоит, похоже, над природной пещерой, но слуга указывает вам на лестницу наверх, идущую вдоль стены.

Второй этаж оказывается жилым: окна пошире, на узорном полу местами лежат циновки и шкуры, вдоль стен стоят плетёные лари. Посреди комнаты стоит каменная плита, заменяющая стол. На неё свалены странного вида инструменты: мерные линейки, колышки с ремнями, хитрого вида деревянный циркуль. Всё это небрежно сдвинуто в сторону, и посреди стола лежит глиняная табличка явно очень старая.

Табличка написана на старом диалекте южных провинций, и прочитать её содержимое достаточно быстро может только человек, разбирающийся в колдовских диалектах (с чертой Мистический дар) или получивший хорошее образование (с любым навыком Знание), но запомнить начало и попробовать потом воспроизвести его перед знающим человеком может любой персонаж. Начало текста на табличке гласит:

«Но пожелавший избежать гостеприимства Миктлантекутли должен быть подобен ветру в облаках, змее в траве, угрю в воде. Мало семижды семи заклинаний, ничто не должно связывать его с этим миром: ни имя, ни кровь, ни долг, — иначе слуги владыки мёртвых отыщут его. Прежде чем начертить ограждающий знак, не должен он есть плодов от живого стебля семь лун, и не должен он пить воды от бьющего источника семь дней...»

Больше персонаж не успеет прочитать до появления нагуаля. Спускающийся по лестнице колдун оказывается древним, но не сгорбленным стариком, а в придачу ещё и альбиносом, поэтому его непривычно бледная, покрытая старческими пятнами кожа выглядит пугающе. Его длинные белые волосы собраны в три косы на висках и затылке, а заплетённая в косицу борода спускается до середины груди, так что старику, наверное, больше ста лет (у облитеков как и у большинства индейцев Империи солнца почти не растут бороды). Тёмно-лиловая накидка не может скрыть крайнюю худобу колдуна, опирающегося на резной посох.

— *Ну? — дребезжащим голосом спрашивает колдун. — Во что вляпался непутёвый внук моей сестры?*

Ведущему: как играть Ицтли

Колдун умён, презрителен и нетерпелив. Он будет постоянно перебивать героев словами вроде: «Вздор! Говорите по делу!» Обязательно подчеркните главную особенность (она же слабость) Ицтли — годы отразились на его разуме, поэтому он крайне брезглив и опасается, что посетители занесут в его дом болезни. Он также полон презрения к устройству человеческого тела. Ицли не даст героям подходить близко к себе, дышать в его сторону и будет крайне нервно реагировать на весьма безобидные действия.

Например, если кто-то из героев сядет на шкуры или просто наступит на них:

— *Не смей трогать мои шкуры! — нагуаль дёргается, словно вы наступили ему на ногу — Мало ли, где ты ходил! — нагуаль набирает воздуху в грудь и на ваших глазах выдыхает струю зеленоватого пламени, которая охватывает шкуру (ваш герой еле успевает отскочить), — И не трясите головами! Мало ли что сыплется с ваших волос!*

В первую очередь, колдуну интересно, как к ним обращался Куикстли и не назвал ли он им его имени — ведь если это так, он не сможет продлить свою жизнь ритуалом. Ему было бы выгодно забрать Куикстли к себе, но брезгливость возьмёт верх, пока он не успеет подготовиться:

— *Его? Ко мне? Исключено! Я оплачу услуги знахарок, но не смейте таскать ко мне невесть где шлявшегося человека!*

Немой слуга

Немой слуга — татуированный крупный мужчина со страшными шрамами на правой половине тела.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d12, Выносливость d10;
Навыки: Драка d6, Внимание d6;
Шаг: 4 (и бег d4); **Защита:** 5; **Стойкость:** 8;
Черты: Бугай, Тяжёлая рука;
Изъяны: Уродство, Хромой;
Снаряжение: Дубинка Сила+d4, Кулаки Сила+2.

Ицтли, нагуаль долины Ураску

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d12, Характер d10, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Драка d6, Запугивание d10, Знание (магия) d12, Внимание d8, Стрельба d10, Колдовство d12+2, Маскировка d6;
Шаг: 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;
Изъяны: Старость, Заблуждение (все кругом заражены опасными для старцев болезнями);
Заклинания: у Ицтли 40 пунктов силы, но героям это не столь уж важно — в башне многочисленные амулеты и наложенные на башню заклинания позволяют ему восстанавливать очки силы очень быстро;
Силы Ицли: Поток (выдох пламени), Щит (призрачные копии вокруг мага), Ужас, Невидимость, Стена, Свет\Тьма (поднимает сушёную тыкву, и облако темноты вылетает оттуда), Полёт, Рассеивание, Чтение мыслей, Призыв союзника и Увидеть/Скрыть сверхъестественное.

Второй визит

Второй визит — он же финальный бой

Рано или поздно, персонажи узнают о том, кто стоит за нападением на них и на музыканта. Финальное столкновение ждёт их в доме колдуна. На этот раз им никто не откроет, и придётся пробиваться внутрь.

Немой слуга попробует преградить им дорогу, как и раньше, но на этот раз отчётливо слышен барабанный бой и пение, доносящееся с подвального этажа.

Подвал дома колдуна — на самом деле естественная пещера. Здесь холодно и сыро, шаги персонажей эхом отдаются от стен, смешиваясь с боем барабанов, доносящимся спереди. Пройдя по короткому коридору, персонажи оказываются в зале пещеры. Из-под потолка из небольшого отверстия спускается столб бледного света, выхватывая сложные рисунки на стенах, многочисленные сосуды, слепые глаза каких-то статуй. Два барабана у стен бьют сами собой без музыкантов. В центре пещеры под световым отверстием на расчищенной площадке нарисована странная фигура, и лежат черепа орла, ягуара с каменным шаром в челюстях и человека, а также кости неизвестных вам существ и хрустальные фигурки.

Если Куикстли похищен и персонажи не слишком теряли время, то он связан и лежит тут же, чуть в стороне от фигуры.

Бескровная победа

Бой с колдуном будет тяжёлым, но существуют варианты победы, не требующий даже шевеления пальцем. Если персонажи были достаточно умны, чтобы сопоставить все намёки по ходу дела, они могут догадаться, что если имя колдуна будет широко известно, ему нет смысла проводить ритуал. Тут им кстати мог помочь Куикстли. Если сложить песню о нагуале, в которой упоминается его имя, и спеть её на улице в ночь праздника, то колдун уже проиграл — он может «промыть мозги» официальным лицам, но не всему городу и путешественникам, которые разнесут её по миру. Если персонажи скажут об этом колдуну, может получиться не менее красивая и куда менее болезненная для персонажей сцена. Ицтли, конечно, злодей, но не дурак, и умеет признавать поражение. Это не единственный вариант, а всего лишь пример. Возможно, ваши игроки придумают что-то не менее эффективное?

Сам нагуаль к моменту, когда появятся персонажи, висит, не касаясь земли, над начерченной фигурой в столбе зеленоватого свечения. Хорошая новость — он не выйдет за её контуры во время обряда. Плохая новость — магия ритуала даёт ему дополнительную защиту, как будто это эффекты заклинаний Доспех и Щит (без подъёмов). Герои видят, как призрачные многоножки и жуки ползают по телу мага, появляясь из столба света. По ходу ритуала он будет полностью закрыт шевелящимся ковром из призрачных светящихся многоножек, а появляющиеся в ходе магических жестов руки будут скорее хрустальными костями, чем руками живого человека.

— *Пошли вон, глупцы! Не стойте на пути к моему совершенству!!!*

Маг взмахивает рукой, и часть кувшинов у стен разбивается. Оттуда сплошным потоком ползут змеи.

Змеи (по 2 на персонажа):

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Драка d8, Внимание d12;
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 2;
Особенности:

† **Укус:** Сила.
† **Яд:** Тип яда — отравляющий (см. 93 стр. ДА).
† **Быстрые:** Змеи быстры. Если их инициатива — 5 и ниже, можно взять другую карту (но она же и остаётся, даже если результат хуже первоначального).
† **Мелкие:** Атаковать змей трудно. На атаки налагается штраф –2.

Обратите внимание, это настоящие змеи, хотя и разозлённые магией. Они по-прежнему боятся огня и подвержены прочим ограничениям обычных животных.

Тактика нагуаля:

Маг занят ритуалом, но может отвлекаться в процессе. Чем сильнее персонажи отвлекают его, тем более мощные меры он принимает, но в основном он занят именно ритуалом. Если персонажи наносят ему несколько ран, он может «перескакивать» через описанные ниже этапы. У него, как и ранее, 40 пунктов силы, и находясь в колдовской фигуре, он восстанавливает по 1 пункту силы в раунд. Если не хочется возиться с подсчётами, просто считайте, что число пунктов силы бесконечно! Только хоть иногда экономьте заклинания.

На первом этапе (до получения ран от персонажей) он надеется на змей. Всё, что он сделает — усилит свою защиту (пытаясь наложить силы Щит или Доспех с подъёмом — при его параметрах это несложно). Внешне это будет выглядеть как дополнительные потоки призрачных жуков.

Если персонажи нанесли ему рану, колдун применит заклинание Полёт и взмоет к потолку пещеры, не покидая столб света. Персонажи не смогут достать его с земли (хотя если у них есть копья или иное длинномерное оружие, могут попытаться атаковать колдуна снизу — потолок пещеры не настолько высок). Самое время вспомнить о метательном оружии, а также камнях и многочисленных колдовских фигурках, разложенных по пещере (см. правила по импровизированному оружию!). На этом этапе колдун предпочитает атаковать уже возможно знакомым игрокам огненным дыханием (Поток).

Получив два ранения, колдун (всё ещё летающий, если количество его пунктов силы не стало слишком маленьким) швыряет вниз две деревянные фигурки, которые начинают расти и, коснувшись пола, превращаются в двух воинов в боевой раскраске. Этот эффект считается за одно применение силы Призыв союзника. Дальше он может использовать остальные фигурки по мере надобности через Призыв союзника, но уже по одной.

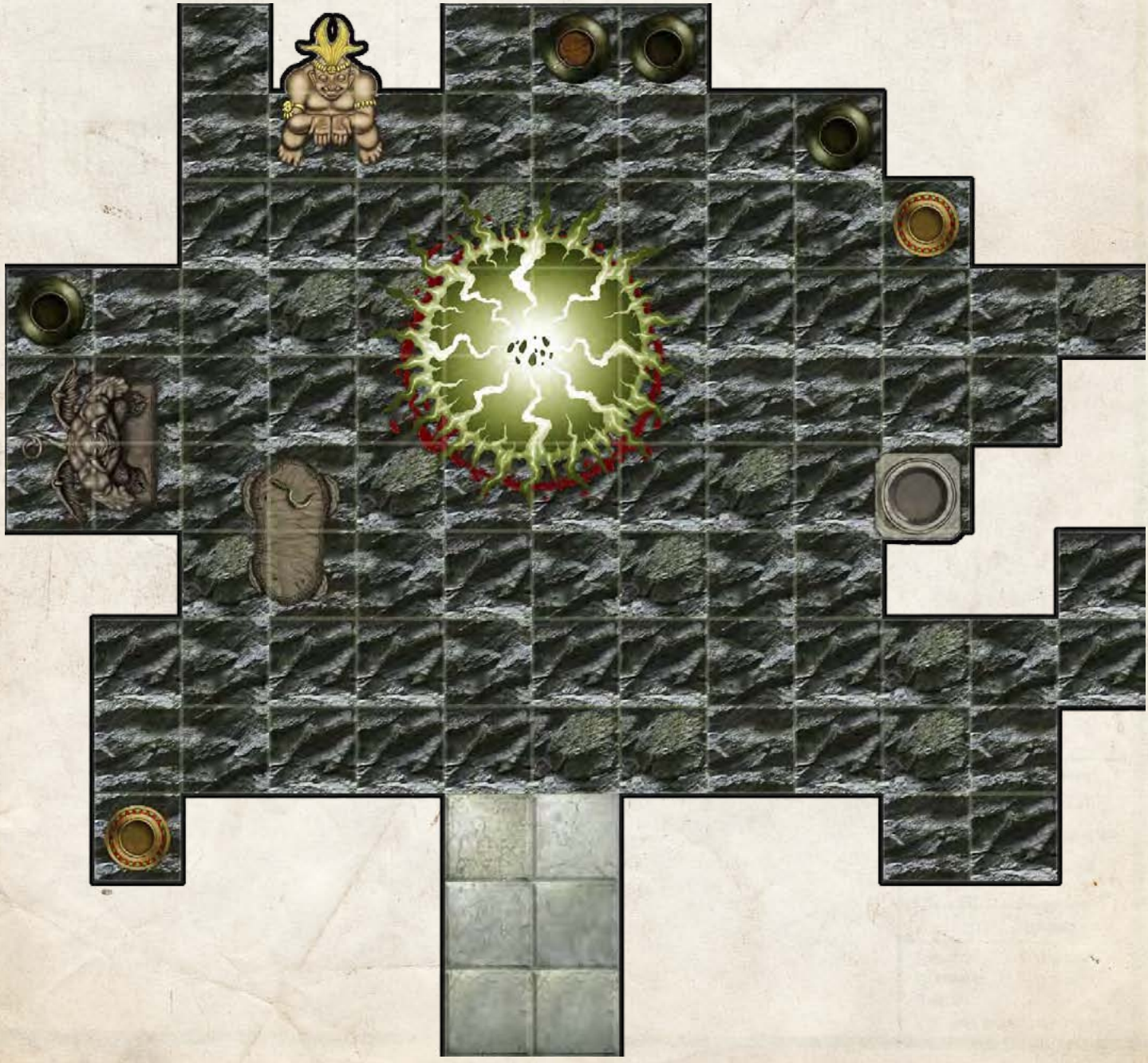
Ожившие фигурки:

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;
Навыки: Драка d6, Внимание d6;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 9 (3);
Снаряжение: Макана (Сила+d8).
Особенности:

† **Броня +3:** Тело из прочного дерева.

† **Неживые:** +2 к выходу из шока; нет повышенного урона от прицельных ударов; неуязвимы для ядов и болезней.

† **Бесстрашные:** Неуязвимы для запугивания и эффектов страха.



Наконец при трёх ранениях колдун уходит в невидимость, растворяясь в воздухе. Остаётся лишь слабое зеленоватое свечение, эффект ритуала — из-за него колдун, получил он подъём или нет, остаётся виден при проверке Внимания со штрафом –4.

По-прежнему используя фигурки, колдун также попробует применить силу Стена (стена зелёного пламени вспыхнет в выбранном им месте — по возможности за спинами персонажей или перед колдуном), а также — силу Ужас (призрачный смех, отдающийся эхом от стен, заставляет персонажей трепетать) в надежде загнать персонажей в огонь.

Обратите внимание, колдун — сильный противник. Не жалейте на него фишек ведущего, чтобы прямое противостояние было не самым простым. Его слабое место — брезгливость. Если в колдуна плюнуть или совершить что-нибудь подобное, то в следующий раунд он не будет предпринимать ничего против персонажей — только кричать, ругаться, отчаянно счищать с себя следы.

Список имён

По ходу дела ведущему могут потребоваться имена для второстепенных персонажей: встречных в городе, воинов-облитеков, судей на базаре и т. д. Ниже приведён небольшой список, которым вы можете пользоваться (это настоящие имена центрально- и южноамериканских индейцев — их вы без особого труда можете найти в сети). Эти же имена можно использовать для персонажей игроков.

Мужские имена:

Ичтака, Койотл, Матлал, Ночтли, Оллин, Тлазопилли, Тепилцин, Эталполли, Виппона, Викэса, Куэна, Мэтво, Сикьятэво, Текамсех, Уоникия, Хонэни, Хэния, Чунта, Шикоба.

Женские имена:

Амэдэхи, Винона, Кивидинок, Мэлила, Оэнэта, Пэква, Чузи, Уочиви.

Приложение про ездовых животных

Ездовой ящер

Ездовой ящер — этот небольшой хищный динозавр, который служит аналогом лошади в Империи, с той разницей, что это почти исключительно «скаковая лошадь», а не крестьянская лошадка (потому что ящера надо кормить мясом). Из-за холоднокровия ящеры — плохой выбор при путешествиях через горные перевалы.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8 (Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d8;

Навыки: Драка d8, Внимание d8, Маскировка d8, Плавание d6

Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9 (2).

Особенности:

† **Броня +2:** Шкура ездового ящера прочная и чешуйчатая.

† **Зубы и когти:** Сила+d6.

† **Размер +1.**

† **Холодная кровь** — Ездовые ящеры плохо переносят холод, становясь вялыми и сонными. В прохладном климате ящер получает постоянный уровень усталости. На холоде, требующем от человека тёплой одежды, ящер получает второй постоянный уровень усталости и порывается залечь в спячку — его надо постоянно понукать, и он способен только на простые действия (например, идти шагом). Уровни усталости проходят обычным путём, когда ящер попадает в тёплую область.

Боги Империи солнца.

Так как игроки могут захотеть играть жреца иди столкнуться со жрецами, то здесь дано краткое описание основных имперских богов.

Существующий в Империи культ сравнительно молод. Мир вокруг, как верят облитеки, хрупок и ненадёжен, и боги постоянно ведут борьбу с тёмными силами. До недавнего времени (чуть больше сотни лет назад) массовые жертвоприношения были обычным делом — так называемый Старый культ был весьма кровожадным. Но чуть больше сотни лет назад случилась Распря богов: вернувшийся из долгого изгнания бог Кецалькоатль победил прежнего главу пантеона, после чего запретил человеческие жертвоприношения (заменив их приношениями животных и ритуальными кровопусканиями) и расколол пантеон — часть богов приняла его сторону и осталась почитаема в Империи, в то время как многие прежние боги утратили своё положение, и им больше официально не поклоняются в государстве. Тогда же во главе Империи утвердилась нынешняя династия. Обратите внимание, как и весь мир Империи солнца, описанные тут боги — весьма «клюквенный» вариант реальных богов Мезоамерики!

Уитцилопочтли

Уитцилопочтли (Колибри-левша) — бог войны, а заодно огня и азартных игр. Его жрецы носят ритуальную красную раскраску на лице. В распоряжении его жрецов есть заклинания, связанные с огнём и силой, но нет доступа к лечению.

Малые грехи: нападать вдвоём и более на одного (кроме заведомо более сильных противников), использовать метательное оружие против врага с оружием ближнего боя, нападать без предупреждения.

Значимые грехи: отступить из боя не последним, убить сдавшегося противника, отказаться от вызова без веских причин (увечье, болезнь и пр).

Смертные грехи: нарушить правила объявленного поединка или честной игры.

Миктлантекутли

Миктлантекутли (Владыка царства мёртвых) — хозяин Миктлана (страны мёртвых), бог смерти. Так как подчинённые ему духи решают судьбу покойника, он же — бог судей. Поскольку он не разрешает своим жрецам лгать, в их обязанности в Империи входит разрешение споров. Жрецы Миктлантекутли носят только чёрную одежду и не могут носить украшений. В их распоряжении силы, связанные с землёй, страхом и знанием.

Малые грехи: бросить тело человека без погребения, солгать (по неважному поводу).

Значимые грехи: нарушить волю покойного или порядок погребального обряда (включая грабёж захоронений).

Смертные грехи: Лжесвидетельствовать, выносить заведомо несправедливый приговор.

Кецалькоатль

Кецалькоатль (Пернатый змей) — бог радуги и солнца, бог-защитник и покровитель государственной власти, а заодно бог-лекарь. Его жрецы носят украшенные перьями маски и не имеют права открывать лица ни перед кем, кроме членов своей семьи и других жрецов. Считается, что они служат государству и богу, так что не могут искать личной славы. Они носят жёлтые одеяния. Дары этих жрецов включают силы, связанные с лечением, светом и защитой.

Малые грехи для жреца Кецалькоатля: открыть своё лицо перед малым числом людей (не более десятка), похваляться своими достижениями, отказать в лечении и поддержке человеку из Империи солнца.

Значимые грехи: пренебречь участием в государственных праздниках, добровольно открыть лицо перед большим скоплением людей.

Смертные грехи: способствовать делам жрецов Старого культа.

Такатекутли

Такатекутли (Владыка дорог) — бог путешественников и покровитель торговцев. Жрецы этого культа носят дорожные

посохи со знаком этого бога, а их силы связаны с ветром, перемещением и водой.

Малые грехи: отказать в малой помощи путешественнику (указать дорогу, поделиться едой и пр.) без важной причины, обманывать при пересчёте денег, продавать товар с изъяном.

Значимые грехи: Разрушить мост или завалить дорогу, вернуться из путешествия длиной более одного дня без прибыли (неважно, материальной или в виде новых знаний, которые могут использовать другие).

Смертные грехи: бросить путешественника из Империи Солнца в опасности вдали от дома, имея возможность помочь.

Тлалок

Тлалок — бог природы, кукурузы и дождей, а также обновления и перерождения. Жрецы этого бога носят на плечах звериные шкуры поверх обычной одежды. Его силы связаны с погодой, лечением и животными.

Малые грехи: Есть мясо не самостоятельно убитого животного, обманывать земледельцев, отказываться от участия в сельскохозяйственных церемониях.

Значимые грехи: Рубить деревья (иначе как для спасения собственной жизни), помогать пострадавшим от стихии (поражённым молнией, пострадавшим от наводнений и пр. (считается, что эти люди вызвали гнев Тлалока).

Смертные грехи: Сознательно сжечь поле, отравить источник и пр.

Примеры персонажей

Приведённые ниже описания персонажей — лишь примеры. Не бойтесь перекраивать их на свой лад или придумывать своих героев — это же ваша игра в конце концов!

Почтека

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d6, Метание d6, Убеждение d8, Азартные игры d6, Провокация d6, Выживание d6, Уличное чутьё d6;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;
Черты: Богатство;
Изъяны: Жадность (малый), Клятва (непременно помогать путешественникам);
Снаряжение: роскошная накидка, прочный дорожный посох, 5 тюков хлопка (каждый — груз для одного носильщика с силой d6, ценой по 2 пера песка (200 какао-бобов) за тюк), золотые украшения.

Возможно, ты не славный воин, но ты занят ничуть не менее благородным и опасным делом. Ты живая кровь Империи, потому что именно подобные тебе обеспечивают движение товаров по дорогам и преумножают силу облитеков. Без таких как ты не будет ни богатой отделки храмов, ни роскошных украшений воинов, ни, страшно представить, праздников в императорском дворце! Твоё дело ничуть не менее опасно — на твоём пути могут оказаться тяжёлые перевалы и дикие племена, ледяные ветра гор и зловонные туманы болотистых низин, шаткие мостики и края, где вовсе нет дорог.

Ну, положим, пока что ты не достиг вершин семейного дела, но ты работаешь над этим и работаешь усердно. Именно тебе принадлежит этот караван, и ты надеешься продать пять тюков хлопка в Койокане с хорошей выгодой и получить достаточно средств (а то и на месте купить диковин), чтобы сделать внушительно подношение храму Такатекутли в столице — такое, чтобы ты был приглашён на следующий праздник почётным гостем как большой господин!

Охранник каравана

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d8, Метание d6, Запугивание d8, Внимание d6, ещё 3 очка в любых умениях;
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 (1); **Харизма:** 0;
Черты: Упреждающий удар, другие по желанию.
Изъяны: По желанию.
Снаряжение: Копьё или боевая палица-куауололли (аналог топора из базовой книги по характеристикам), средний деревянный щит, плотная накидка (+1 к броне, закрывает только тело), походные сандалии, сумка с суточным запасом сушёных фруктов, фляга из тыквы, деревянный шлем (+3 броня головы, 50% шанс спасти от удара), украшения на 75 какао-бобов.

Может быть, ты родственник почтека, младший сын, который не может рассчитывать на семейное дело, но помогает в охране каравана. Может быть, ты воин, с честью покинувший дом юношей в своё время и служивший Уитцилопочтли, но по какой-то причине обедневший и поправляющий своё состояние работой на почтека — уж кому как ни тебе знать, что они всегда нуждаются в хороших бойцах! Может быть, ты проиграл спор, или твоя семья в долгу перед почтека — это лучше, чем быть рабом или простолюдином-носильщиком.

Жрец Такатекутли

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d4;
Навыки: Вера d8, Драка d6, Убеждение d8, Знание (магия) d4, Лечение d6, Внимание d6, Уличное чутьё d6;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4; **Харизма:** 0;
Изъяны: По желанию;
Черты: Мистический дар (чудеса), прочее по вкусу;
Снаряжение: Дорожный посох, жреческая одежда, походные сандалии;
Силы: Ускорение, Исцеление.

Обязанность жреца Владыки дорог — не сидеть на одном месте, а следить, чтобы путевые святилища содержались в порядке, дороги были безопасны, и доносить в храмы все новости о новых путях, границах и далёких землях. Тебе, как молодому жрецу, храм поручил путешествие к границе в Койокан, чтобы узнать о новых проложенных путях и событиях за последний год, а также проверить, верно ли исполняется служба в тамошнем храме Такатекутли. Путешествие с караваном — лучший способ добраться до границы, потому что нравы местных горцев не всегда дружелюбны.

Раб-тлакотли

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d6, Выживание d6, Внимание d8, 7 очков в любых других;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;
Черты: Любая по желанию (возможно две — если брать изъяны);
Изъяны: По желанию (если ты попал в рабство из-за игр — скорее всего Неудачник, Самоуверенность или Дурная привычка (азартные игры или пристрастие к пульке/наркотическим кактусам));
Снаряжение: Простая одежда, дорожная сумка.

Ты проиграл свою свободу на ставках на игру в мяч или в патолли, а, может, твоя семья оказалась в большом долгу перед главой каравана, и тебя отдали в услужение (тогда ты живёшь не так уж плохо — ведь если ты умрёшь, долг спишут!). Может быть даже так, что ты сам продал свою свободу, заключив договор перед статуей Кецалькоатля и получив столько тканей, сколько можешь унести и год, чтобы наслаждаться богатством, в обмен на свою свободу потом. Так или иначе, ты в услужении у главы каравана, и тебе не платят за труды (хотя ты можешь владеть своим имуществом). Ты носишь грузы, продаёшь товары, указываешь дороги. Впрочем, у тебя есть шанс. Твой хозяин может дать тебе свободу сам, а может добиться такого успеха, чтобы когда-нибудь оказаться в присутствии Императора, чьё высочайшее присутствие дарует свободу всем рабам, которые оказываются рядом.

Воин-ягуар

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d10, Метание или Стрельба d6, Лечение d6, Верховая езда d6, 4 очка в других;
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7 (2); **Харизма:** 2;
Черты: Аристократ, Бугай;
Изъяны: Герой или Заносчивость, Верный друг, Упрямство или Мстительность (малый);
Снаряжение: Подбитая ватой одежда с нашитой чешуёй ящеров (броня 2), деревянный шлем в форме головы ягуара (броня 3), макана (деревянный меч с обсидиановыми осколками по краю — аналог длинного меча), изукрашенный деревянный щит (аналог среднего щита), ездовой ящер, сандалии и парадная одежда, 1 перо золотого песка (100 какао-бобов).

Ты прошёл обучение в доме юношей и показал себя достойным внимания Уитцилопочтли — в битвах и состязаниях ты сперва заслужил право участвовать в разделе добычи, а потом привлёк внимание воинов-ягуаров и был введён в их орден на большом празднике. С тех пор как Император отказался от человеческих жертвоприношений, обязанность воинов-ягуаров — защищать народ долин от тех созданий, с которыми не справляются простые воины, где задействовано колдовство или тёмные силы (воины-орлы делают то же, но для народов гор). Ты настоящий герой на службе бога-солнца, и благодаря стараниям таких как ты тёмные силы отступают. В своих путешествиях ты окружён почётом, но оборотная сторона заключается в том, что ты должен быть примером во всём, не имея права проигрывать и ронять своё достоинство в глазах окружающих.

Молодой воин

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d8, Метание или Стрельба d6, Провокация d6, Маскировка d6, Внимание d4, Запугивание d6, 2 очка по вкусу
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 (1); **Харизма:** 0;
Черты: Стремительный или Быстроногий, другие по вкусу;
Изъяны: по вкусу;
Снаряжение: Плотная накидка (броня 1, только тело), деревянный щит, копьё или боевая палица-куауололли (аналог топора из книги по характеристикам), походные сандалии, сумка с суточным запасом сушёных фруктов, фляга из тыквы, 150 какао-бобов.

Твоё обучение закончено, и сейчас ты ийак — молодой воин, которому ещё предстоит показать себя. Если ты отличишься в ближайших трёх-четырёх походах, ты станешь настоящим воином — текиуа — и со временем можешь войти в ряды воинов-орлов или ягуаров, но если ты не отличишься ничем, то тебе придётся оставить воинские ряды и вернуться к семье, став простым масеуалли — работником. Однако ты родился под счастливым знаком, раз тебе подвернулся настоящий воин-ягуар, отправляющийся на границы Империи с заданием! Где, как ни рядом с ним, можно отличиться?

Горец-проводник

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Маскировка d6, Внимание d8, Выживание d6, Выслеживание d6, d4 в чём-либо ещё;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;
Черты: Шестое чувство, прочие по вкусу;
Изъяны: по вкусу (рекомендуется Чужак в их числе);
Снаряжение: Одежда из шкур, обмотки на ногах, копьё, праща, сумка с запасом еды и дорогими камнями, перьями или иными редкостями.

Твоя деревня стоит высоко в горах, там где рукой подать до облаков. Вы выменивaете шкуры и перья на хорошие инструменты, соль и тыквы у людей долин, ведёте давнюю вражду с соседним селением и знаете много из того, что не ведают облитеки в цветных одеждах, говорящие о больших городах, которых ты не видел. Ты хороший охотник, знающий горные тропы, и тебе повезло, что ты встретил этот караван. Ты поможешь им пройти до нужной долины и посмотришь на город. К тому же люди низин щедро платят, а в городах, говорят, дают красивые краски и хорошее оружие за шкуры и цветные камни.

Странствующий лекарь

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;
Навыки: Драка d6, Лечение d8, Знание (медицина) d6, Убеждение d6, 6 очков в других умениях по желанию;
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;
Черты: Целитель, прочие по желанию;
Изъяны: по вкусу;
Снаряжение: Простая одежда, посох, походные сандалии, сумка с набором лекарских инструментов и трав, мешочек с 50 какао-бобами.

Возможно, ты обучался в школе жрецов, но так и не поднялся выше самого младшего ранга. Возможно, ты и вовсе самоучка, получивший знания в родной деревне. Так или иначе, ты лекарь и знаешь, какими травами лечить нагноения, какие заговоры надо применять при зубной боли и что делать, если злой колдун навёл на человека чесотку и бессонницу. Но лекарское искусство надо развивать, поэтому ты путешествуешь с караваном воинов, благо возле них лекарь не будет знать нехватки в работе. К тому же ты можешь узнать о травах на границе Империи и перенять опыт тамошних знахарей.

Автор: Вадим Дронов
Корректор: Илья Козубовский
Редактор: Анастасия Гастева
Оформление: Александр Ермаков
Иллюстрации: изображение моста tourist5, графика от Mayan snap2objects, карты от Вадима Дронова.